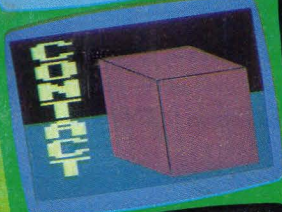


20 GIOCHI

CBM 64
SPECTRUM
48 K



FAST LOADING "BITURBO"

VIVA LA LEGGE

Suvvia, una volta tanto diamo ragione a chi fa della legge, quella con la L maiuscola una ragione di vita. Nelle recensioni che presentiamo questo mese quella Legge anima i tentativi di Eliot Ness contro Al Capone e dà forza al coraggio dei protagonisti di *Shinobi* contro i terribili ninjas. È poi la stessa legge, pardon Legge, che spinge i ranger sudafricani a inseguire i cacciatori di frodo di avorio. Poveri elefanti: hanno nei denti il loro punto debole e tutti mirano a portare via le loro zanne. Una vita d'inferno....

IMPORTANTE!!!

CERCHIAMO UN COLLABORATORE PRATICO DEI SISTEMI MSX

Inviare curriculum a: Special Program - SIPE s.r.l.
Via Ausonio, 26 - 20123 Milano

MANDATECI I VOSTRI PROGRAMMI !!!

POTRETE VINCERE

da Lire 500.000 a 1 milione per gioco pubblicato

Lire 150.000 per il listato

Telefonate al 02/89401531

cassette e listati non pubblicati non verranno restituiti

SPECIAL PROGRAM N° 63 - Periodico mensile - Marzo 1990 - Dir. Resp. Elvio Fantini - Edizioni SIPE s.r.l. - via Ausonio, 26 - 20123 Milano - Registr. presso il Trib. Milano N° 278 del 2/6/84 - Sped. abb. post. gr. III/70 - Distribuzione per l'Italia MES-SAGGERIE PERIODICI S.p.A. - Stampa Grafica '85 - Rodano Millepini (MI).

SULLA CASSETTA



CBM 64

LATO A



SPECTRUM

LATO B

4 PIVOT

5 MOON

6 CONTACT

7 JANNA

8 PERSUIT

9 SUBWAY HERO

10 HYDRO

11 NULLA

12 HEROISM

13 MATCH BALL

14 TUSKER: Alla ricerca del cimitero degli elefanti

16 SHINOBI: In missione nelle vesti di Ninja

18 MYTH: Come vivere in cinque diverse epoche

22 THE UNTOUCHABLES: Una continua lotta contro il male

26 PERSONAL NIGHTMARE: Salvarsi dalla magia nera e i suoi strani riti

SPACE REBEL

BRAZILIAN RACE

ESCORD RALLY

GLUMMY

BUILD PLAN

ROB'N'RAZ

AIR MATCH

POWER LOST

DEEP GODS

BREK BALL

PIVOT

Ecco una bella partita di basket a due giocatori per squadra. Scopo del gioco è naturalmente segnare durante il corso della partita il maggiore numero di punti, facendo canestri a tutto spiano. Vengono tenute in considerazione le regole usuali della pallacanestro, per cui fate attenzione ai falli o i vostri giocatori rischieranno di essere eliminati. Potrete giocare da soli, contro il vostro CBM-64 o contro un vostro amico, scegliendo l'opzione desiderata all'inizio del gioco, ma potrete avere anche l'opportunità di migliorare il vostro modo di giocare usando il modo pratica. In questa fase potrete allenarvi nei tiri a rete, anche da tre punti, per prepararvi a sfide agguerrite contro i vostri amici.



JOYSTICK PORTA 2/1

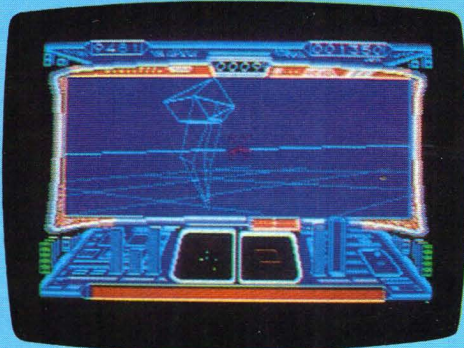
1 inizio gioco	1 giocatore
2 inizio gioco	2 giocatori
0	inizio pratica

SPACE REBEL

Egron è tornato! La cruenta guerra interstellare è ormai iniziata e le previsioni future non lasciano intuire nulla di buono. Con l'astronave di cui disponi dovrai perlustrare il territorio nemico per riuscire a scavare e distruggere le costruzioni di supporto.

La tua navicella possiede un sofisticato sistema radar e di potente meccanismo difensivo ed offensivo. La plancia possiede inoltre ogni tipo di controllo: da quello dell'altitudine a quello della velocità, dal segnalatore dei danni a quello dell'individuazione dei nemici.

Usa il cursore a forma di mirino per controllare e colpire il bersaglio in modo tale che non ne rimanga traccia. Buona fortuna!!



JOYSTICK KEMPSTON-SINCLAIR

Tasti ridefinibili

MOON

Nell'impero è in corso una guerra per la conquista di tutto il sistema. Come volontario combattente ti sei offerto di distruggere i centri vitali di ciascuno dei 7 pianeti e salvare quindi il tuo. Per fare ciò dovrai farti largo tra gli alieni, raccogliere le cariche esplosive, che lasciano dopo essere stati uccisi, innescarle al negozio, e dopo aver distrutto il guardiano sistemarle attorno al sistema vitale che dovrai far saltare in aria. Gli alieni uccisi lasciano anche schermi protettivi e monete che ti saranno utili per acquistare nel negozio armi supplementari.

Il negozio si suddivide in tre sezioni: acquisto/vendita (A = tue armi, B = armi disponibili, C = informazioni sulle armi), aumento di potenza delle armi, sezione innesco (per le mine). Ogni centro vitale deve essere distrutto in un tempo limite, se ne risparmi ottieni un bonus. Buona fortuna!



JOYSTICK PORTA 2

F1	colori guerriero
FUOCO	inizio gioco
RUN/STOP	pausa
Q	fine gioco
U/D/L/R	muove aereo
FUOCO	combatte, armi

BRAZILIAN RACE

Le gare del campionato del mondo di F1 sono ormai alle porte e i motori delle più potenti 12 cilindri si stanno scaldando. Il tuo compito sarà quello di portare la tua gloriosa Ferrari alla conquista della coppa finale. Per aggiudicarti questo trofeo dovrai percorrere determinati circuiti (BRASILE - AMERICA - GIAPPONE - GERMANIA OVEST ecc.) in un determinato tempo tenendo presente, inoltre, di totalizzare un punteggio uguale od inferiore a quello che ti verrà evidenziato inizialmente. Per ogni vettura superata il carburatore decrementerà di una unità mentre, incrementerà in ugual misura per ogni vettura che ti sorpassa. Quando avrai una collisione potrai usufruire del tuo Staff di meccanici, avvicinandoti ai box quando compariranno a bordo pista delle lettere "P". Mano al volante e ...VIA!! La gara comincia!



JOYSTICK KEMPSTON-SINCLAIR

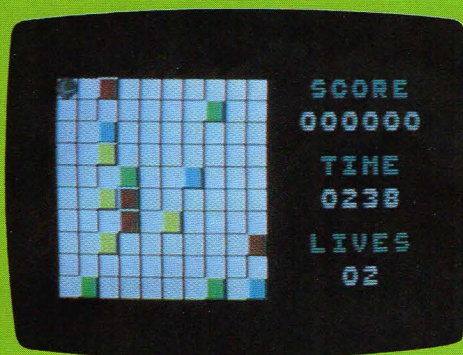
Tasti ridefinibili

C
B
M
6
4

S
A
M
P
S
I
N
C
L
A
I
R

CONTACT

“Niente di particolarmente emozionante” questo è quello che si potrebbe pensare a prima vista osservando la schermata iniziale di questo gioco, ma vi accorgete immediatamente che a mano a mano che procedete nel suo svolgimento vi prenderà sempre di più e le emozioni saranno veramente molte. Scopo del gioco è affiancare i vari mattoncini dello stesso colore: vi sembra una cosa facile, ma vedrete che quando dovrete farlo parlare non sarà così semplice. Infatti i mattoncini contro le pareti possono essere spostati solo in alto e in basso o a destra e sinistra, ovvero lungo il perimetro, quegli negli angoli non si spostano e quelli affiancati nemmeno. Ma mettetevi alla prova e vedrete che emozioni...

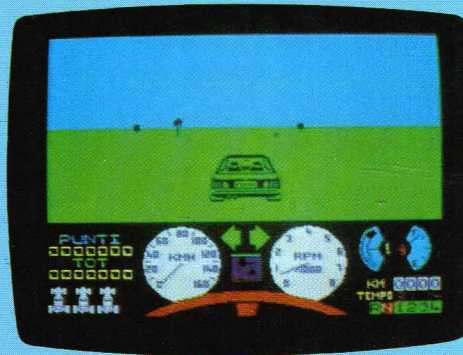


JOYSTICK PORTA 2

1 inizio gioco
0 fine gioco

ESCORT RALLY

Una corsa contro il tempo ti attende! Lo scopo del gioco è di condurre la tua auto lungo i tracciati delimitati da delle bandierine entro un determinato tempo limite. Il paesaggio circostante presenta delle “Cunette” che se prese nel punto giusto, ti permetteranno di effettuare una completa rotazione su te stesso di 360°. Stai ben attento agli alberi e ai fiumi che potrebbero causare grossi danni alla tua vettura. Dopo un certo numero di bandierine saltate verrai eliminato dalla competizione e dovrai riprendere tutto da capo. Buona fortuna!



JOYSTICK KEMPSTON-SINCLAIR

Tasti ridefinibili

JANNA

Siamo nell'anno 2294, la base di difesa terrestre Icaro dalle ultime notizie si trova sotto il fuoco di attacco di un gruppo di alieni che è anche riuscito ad infiltrarsi nel suo interno. Dal momento che questi alieni sono molto pericolosi, è stato deciso di inviare un gruppo di 5 uomini votati alla morte che possa infiltrarsi nel complesso ed estirpare i nemici dalla base. Le armi in tuo possesso non saranno molte, le tue mani, sei un esperto di arti marziali, alcuni shuriken, delle spade, ma le tue grandi capacità acrobatiche ti permetteranno di riuscire dove altri molto più attrezzati non riuscirebbero. Dovrai superare la giungla, l'entrata della caverna, l'armeria, il centro di controllo prima di arrivare al cuore del reattore, per ogni settore superato otterrai un buono. Buona fortuna!



JOYSTICK PORTA 2

FUOCO
SPAZIO

inizio gioco
scelta armi

GLUMMY

Come nei racconti di uno scrittore di fiabe ti trovi in un bosco dove potrai trovare degli oggetti utili per scendere sotto terra. Ovviamente, come in tutte le storie che si rispettano, dovrai fare attenzione a dei mostri che cercheranno in tutti i modi di ostacolarti. Evitali, salta sulle piattaforme, distruggi ogni altro oggetto che si muova e avrai salva la pelle. Non fidarti mai delle apparenze, a volte una cosa, anche la più insignificante, può rappresentare per te un pericolo imminente e, a volte, mortale.
Buon divertimento ragazzi!!



JOYSTICK KEMPSTON-SINCLAIR

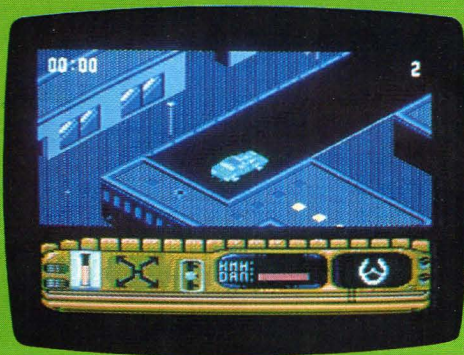
Tasti ridefinibili

C
B
M
6
4

S
A
S
U
R
I
M

PERSUIT

A Beverly Hills i malviventi sono diventati troppo numerosi; il capitano della sezione locale di polizia ha deciso quindi di usare i suoi poliziotti per dei giri supplementari di vigilanza delle vie cittadine nella speranza di arrestare l'ondata di scippi, rapine, omicidi. Ti è stata affidata una vettura nuova di zecca, anche molto potente, e partito dalla tua posizione ti accingi a sorvegliare la zona affidatati. Ma mentre dovrai dare un occhio alla situazione sarai alle prese con la nuova vettura con la quale non dovrai andare a sbattere, o dovrai risponderne al comando, e neanche fare mosse avventate, altrimenti che cosa potrebbero dirne i tuoi ricercati. Riuscirai a portare a termine il tuo turno, senza subire incidenti e magari acciuffando qualche indesiderato?



JOYSTICK PORTA 1

SPAZIO
FUOCO

inizio gioco
per svoltare

BUILD PLAN

Nei panni di un architetto alle prime armi dovrai coordinare dei lavori di costruzione di alcuni edifici.

Dovrai quindi far uso della gru e, soprattutto, del tuo senso di coordinamento. Infatti la gru posa solo i vari pezzi quindi a rigor di logica, starà a te mettere ben diritte le mattonelle onde evitare che alcuni strani esseri rovinino la calce tra gli interstizi. Dovrai anche collocare le finestre, le porte, insomma tutto ciò che concerne la completa realizzazione dell'edificio. Fai attenzione!! Ogni oggetto che cadrà potrà colpirti in testa vanificando così ogni tuo sforzo.

Buona fortuna... architetto!!



JOYSTICK KEMPSTON-SINCLAIR-CURSORI

Tasti ridefinibili

SUBWAY HERO

È l'eroe della metropolitana. I treni da lui sorvegliati sono liberi da criminali. Dopo la morte di suo fratello, berretto verde, per una overdose di eroina, il nostro amico è impazzito e cercando vendetta, indossato il berretto del fratello, va a caccia. Ha la fortuna di incappare in un'organizzazione internazionale di trafficanti e la sua distruzione diventa il suo scopo di vita. Il gioco inizia nella metropolitana di una grande città, dove il nostro eroe è giunto per iniziare la ricerca del capobanda, ma prima deve eliminare tutti i furfanti sulle piattaforme. Se l'eroe riesce ad arrivare alla stazione seguente può scegliere una qualsiasi delle stazioni successive, ma prima di iniziare il viaggio deve trovare il biglietto aereo e liberarsi del capobanda. Aiutate l'eroe della metropolitana a trovare e distruggere tutti i membri dell'organizzazione, ma ricordate, spesso i vostri avversari, in preda alla droga, non sentono il dolore dei vostri colpi.



JOYSTICK PORTA 2

O	sinistra
P	destra
Q	su
A	giù
SPAZIO	fuoco
H	pausa sì/no
M	musica sì/no

ROB'N'RAZ

Un salto nel passato e l'avventura ha inizio. Ambientato nel medioevo dovrai combattere contro i fedeli del Re "Il cattivo" 1° per riuscire a raggiungere, in un secondo tempo, il fantastico tesoro del malefico Re, frutto di razzie sui poveri ed indifesi sudditi del regno. Scendi dalle scale, segui lo scorrimento orizzontale e verticale del gioco, colpisci con un calcio i nemici più alti di te e vedrai che la vittoria finale del bene sul male sarà dalla tua parte. Non mollare mai, tieni duro, evita il contatto fisico con chiunque se non per colpirlo altrimenti... beh, sai già come potrà finire. Buona fortuna!!



JOYSTICK SINCLAIR

Q	alto
A	basso
O	sinistra
P	destra
M	fuoco

HYDRO

Siete un aspirante idraulico, ma essendo ormai nel mondo della tecnica prima di essere assunto in una grande impresa di allacciamenti idrici (forse proprio l'acquedotto cittadino) dovrai dare prova di abilità nel collegare dei tubi fra di loro, affinché l'acqua possa trovarsi in un circuito chiuso senza perderne neanche una goccia. Dovrete partire da un quadrato d'inizio e prima che venga aperto il rubinetto centrale montare uno ad uno i tubi che vi vengono presentati nella finestra a sinistra sullo schermo, se reputerete che un pezzo di tubo possa non interessarvi o lo sistemate in un punto distante da dove state lavorando o semplicemente potrete farlo saltare in aria. L'importante, è comunque che all'arrivare dell'acqua non vi facciate trovare impreparati con allagamenti inopportuni o il posto non vi verrà proprio assegnato.



JOYSTICK PORTA 1/2

FUOCO

inizio gioco

AIR MATCH

Una strana sfida ti attende!
Ti trovi a bordo di una speciale bicicletta dotata di elica e volante!

Cercando di rimanere in volo dovrai nello stesso tempo, eliminare dei pirati dell'aria. Essi sono dotati come te di una uguale bicicletta e dovrai affrontarli in un duro combattimento senza risparmio di colpi per avere la meglio su di loro e liberare i cieli da quella accozzaglia di delinquenti. Cerca di essere agile e lesto nei movimenti onde evitare di essere colpito e quindi abbattuto.

Buon divertimento!!



JOYSTICK KEMPSTON-SINCLAIR

Tasti ridefinibili

NULLA

Il tuo villaggio è caduto preda del Nulla e dovunque regna morte e desolazione, dalle tombe sono resuscitati dei non-morti che si aggirano per le vie del borgo minacciando quel poco di vivo che esiste. Tu sei un valido arciere e ti sei offerto come paladino per risolvere il mistero. Disporrai all'inizio di alcune chiavi con le quali aprire le porte per introdurti nelle case o nelle segrete e per riuscire a scoprire che cosa sia accaduto. Nel tuo girovagare potrai appropriarti di tesori, cibo, armi e pozioni magiche che di volta in volta dovrai imparare ad usare appropriatamente. Disporrai anche di scudi protettivi che potranno in parte ripararti dai danni dei non-morti, ma quando il tuo livello di protezione giungerà a zero sarai spacciato. Riuscirai a sconfiggere questo invisibile mostro?



JOYSTICK PORTA 2

FUOCO
SPAZIO

inizio gioco
cambio armi

POWER LOST

Quello che andrai ad affrontare è un classico gioco di arcade-strategia, dove devi comandare un intero esercito con il preciso e perentorio ordine di sconfiggere il nemico. Il cursore che tu controlli ti permette molteplici attività. Quando esso si trova su un oggetto ti permetterà di esaminarlo, muoverlo, dare ordini, insomma ti darà la possibilità di usufruire di qualunque tipo d'azione fisica che una guerra richiede.

Cerca di stare sempre all'erta in quanto l'esercito nemico dispone di un grosso numero di soldati e di ottimi ufficiali al comando di ogni singolo plotone. Buona fortuna!!



TASTIERA

W
X
D
A

su
giù
destra
sinistra

C
B
M
6
4

S
A
M
U
R
U
M

HEROISM

Le guerre in Estremo Oriente, in special modo nella giungla, non hanno mai fine. L'unico modo per avere il sopravvento sembra essere quello di disporre di un certo numero di uomini addestrati in modo speciale nel combattimento corpo a corpo, nella speranza che con le loro abilità personali riescano ad avere la meglio sul nemico. Tu sei uno di questi uomini paracadutato nel mezzo di un'azione. Armato solo di una mitragliatrice cerca sul campo tutto quanto ti può essere utile per incrementare la tua offensiva, alcuni oggetti colpiti danno munizioni, altri armi aggiuntive. Distruggi tutto quanto ti è a portata di tiro e ricorda che il nemico potrebbe nascondersi ovunque. Sullo schermo un indicatore ti terrà aggiornato sulle perdite dei tuoi nemici.



JOYSTICK PORTA 2

FUOCO	inizio gioco
;	su
/	giù
Z	sinistra
X	destra
FRECCIA SIN	pausa sì/no
INST/DEL	fine gioco

DEEP GODS

Lo scopo di "Deep Gods" è quello di uscire da un castello infestato da spiriti di Dei decaduti che sono stati scacciati, millenni orsono, dall'olimpio. Questi ectoplasmi non esitano certo ad eliminarti al solo contatto e dovrai quindi stare ben attento ad evitarlo se vuoi rimanere in vita. Un buon accorgimento è quello di rimanere sempre nelle stanze in alto. Eviterai di perderti e di essere preda dei famigerati fantasmi.

Non pensare che tutto ciò sia facile, basta un niente per porre fine alla tua bella vita.
Good Luck!!

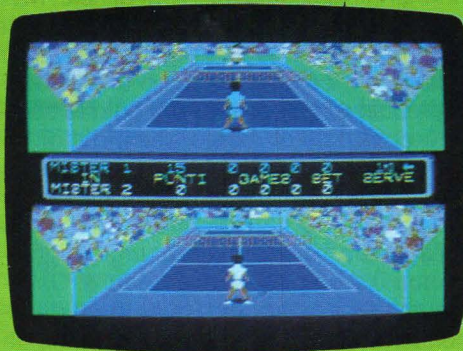


JOYSTICK SINCLAIR

Tasti ridefinibili

MATCH BALL

La Coppa Davis è iniziata da poco e molti di voi avranno seguito emozionati le gesta dei nostri giocatori di tennis e anche dei super-campioni mondiali (purtroppo noi siamo un po' indietro in classifica). Per rifarvi e dimostrare al "mondo" di che cosa siamo capaci ecco Match Ball, un gioco nel quale sarete voi a dover fare vedere come siete bravi nel tennis. Le regole sono naturalmente note a tutti, quindi non vi sarà difficile seguire tutte le fasi della partita. All'inizio scegliete il numero dei giocatori, il colore della maglia vostra e del vostro avversario e finalmente date il via. Buon divertimento, campioni.

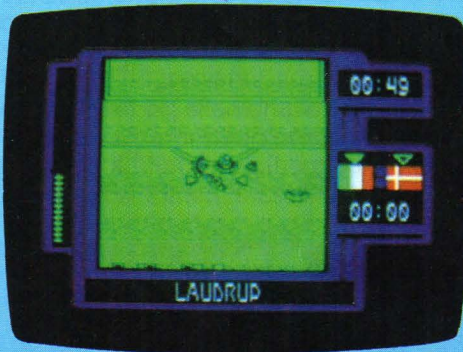


JOYSTICK PORTA 1
giocatore 1

JOYSTICK PORTA 2
giocatore 2

BREAK BALL

Una stupenda partita di football vi attende. Sul verde campo di calcio dovrete affrontare le migliori squadre calcistiche del momento. Falli laterali, punizioni, corners, rigori sono le cose in più che completano "Break Ball" facendolo sembrare più che mai reale. Sulla destra dello schermo appariranno in ordine: le bandiere delle nazioni che si stanno affrontando, il riquadro del tempo trascorso, il tabellone del punteggio e la visione integrale del campo con relativa disposizione dei giocatori, in tempo reale. Insomma, se cercavate il gioco del calcio per eccellenza l'avete trovato, ora non vi resta quindi che iniziare il torneo e... vinca il migliore.



JOYSTICK KEMPSTON-SINCLAIR
Tasti ridefinibili

C
B
M
6
4

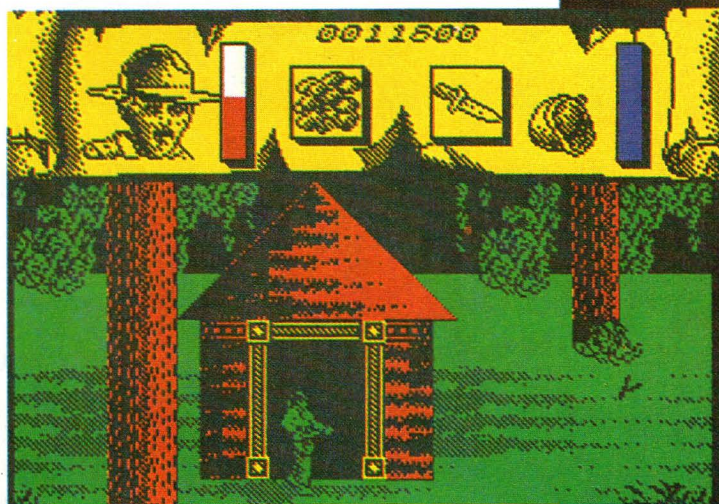
S
A
M
U
E
L
S
O
N

Immagina i cieli africani, pieni di sole, ravvivati dalla cacofonia della giungla e dai lontani richiami degli indigeni. Questa è l'Africa, un continente ricco di bellezze nel quale possono sopravvivere solo le cose strane e dove l'unico posto per il debole è un sedile per il gioco del Link, una volta al mese. O addirittura nessun sedile. Se sei troppo lento non è difficile che ti ritrovi con il sedere lacerato, che nella giungla significa che non hai un posto dove andare. Ci sono molti modi per diventare ricco; uno di essi consiste nel costruire la tua Bingo Hall, un altro nel trovare il posto dell'ultimo riposo del più grosso mammifero terrestre: il cimitero degli elefanti.

I commercianti di zanne possono lasciarti un paio di scellini per i tuoi vecchi denti, ma quando gli elefanti muoiono lasciano dietro di loro una fortuna di avorio. Fortunatamente per te, tuo padre, Mr. Tusker Snr, ha passato tutta la sua vita alla ricerca di questo luogo meraviglioso, ma ora ha reso l'anima e tocca a te portare avanti il suo lavoro. Devi farti strada dal deserto alla giungla, attraverso labirinti sotterranei, villaggi indigeni, pozze sotterranee infestate da coccodrilli e via e uccidendo l'"old bingo caller".

Il controllo segue le quattro direzioni classiche con il tasto di fuoco che viene utilizzato per prendere a calci o pugni gli avversari o per utilizzare le cose che hai raccolto lungo la strada.

Le icone che si trovano nella parte alta dello schermo presentano due mani; la mano sinistra tiene gli oggetti e i manufatti che puoi aver bisogno di utilizzare mentre la mano de-



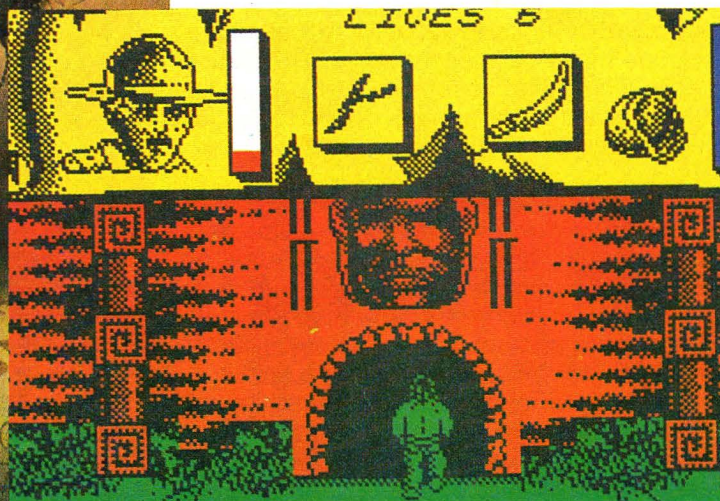


stra ti mostra le varie armi che hai a disposizione. L'energia viene visualizzata in una barra che si trova sulla sinistra, mentre la barra di destra ti dice quanta acqua hai a disposizione per rifare il pieno di energia, se hai una bottiglia per contenerla, naturalmente!

Il gioco comincia nel deserto dove gli uomini delle tribù nomadi armati di lunghe scimitarre incurvate cercheranno di farti in mille pezzi. Di semplicemente no e, finché non raccogli un'arma qualsiasi, fuggi veloce. Quando hai preso alcuni oggetti con un movimento in basso, sinistra/destra e fuoco, puoi scegliere quello che desideri premendo A per manufatto e S per arma. In questo modo passerai fra un'icona e l'altra delle cose che possiedi. Quando impugni un'arma, le direzioni del calcio e del pugno assumono altezze di destinazione diverse e puoi così cambiare lo stile dei tuoi attacchi.

I grafici sono proprio abbastanza carini ed i personaggi possono muoversi davanti e dietro ad alcune parti dello scenario dando così al gioco una buona impressione di profondità. Il movimento del tuo personaggio può però, di tanto in tanto, diventare un po' difficile e sembra che gli indigeni si dirigano verso di te in un modo veramente semplice.

Tusker è un gioco grosso, che contiene molte cose combinando arcade e strategia in una combinazione ricca di colori. Mi è però sembrato che l'ingrediente arcade di questa ricetta sia un po' scarso anche se non è assente, per cui questo gioco dovrebbe attirare l'attenzione di tutti gli appassionati di avventure mentre rischia di deludere un po' i fanatici di arcade.



Shinobi potrebbe essere descritto come un incrocio fra **Super Mario Bros** e **Human Killing Machine**. È pieno di colori da guardare e pieno di esplorazioni da fare, ma in fondo si tratta di un gioco di combattimento.

Ti è stata affidata la missione di salvare un apparentemente infinito numero di bambini dalle grinfie di ninjas diabolici. In realtà i "bambini" sono membri della classe junior ninja della tua vecchia accademia di arti marziali. Essi sono stati catturati dal meschino Foo e Foo ha promesso che se non riesce ad ottenere un grosso riscatto, i suoi scagnozzi faranno fuori i bambini.

Naturalmente spetta a te fare in modo che Foo si rimangi le sue parole. E come sarebbe bello da vedere.

Ti ritrovi quindi in una situazione di combattimento/presa al volo. I junior ninjas sono seduti sul pavimento, tutti legati insieme come tanti tacchini di Natale mentre i loro feroci guardiani tirano contro di te boomerang mortali. Naturalmente hai a tua disposizione le fantastiche qualità che hai conquistato con anni di lavoro. E bisogna ancora aggiungere che le fantastiche qualità adesso sembrano essersi un po' affievolite in quanto sei solo in grado di menar pugni e di lanciare la tua inesauribile riserva di shiruken. Sei anche provvisto dell'ultrafavoloso Ninja Magic che, una volta in ogni livello, con un lampo di energia ripulisce completamente lo schermo da tutto quello che vi si trova.

Pur essendo molto colorati, i grafici non sono niente di eccezionale; i dettagli sono un po' approssimativi. Ma per fortuna, nonostante la semplicità dei movimenti disponibili, il gioco è stato accompagnato musicalmente in modo molto bello. Nel gioco c'è una curva di difficoltà ben definita e l'inizio facile diventa rapidamente piuttosto duro verso la metà per essere praticamente impossibile alla fine.

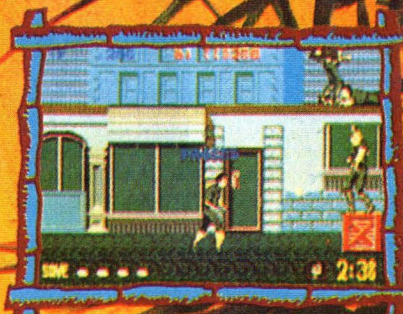
Ogni livello ha punti di riposo e zone nelle quali puoi riprendere il fiato dopo un pesante e faticoso combattimento. L'azione si svolge anche su un certo numero di piattaforme. Utilizzando l'opzione "super jump" puoi far saltare il tuo personaggio su un secondo livello in modo da riuscire ad afferrare un maggior numero di bambini.

Mettere fuori combattimento i cattivi può rivelarsi anche molto difficile. Presi individualmente non costituiscono un grosso proble-



ma; generalmente un shiruken lanciato bene nella regione pelvica li fa fuori. Ma quando vengono verso di te da tutti e due gli angoli, apprezzerai fino in fondo i benefici di un buon joystick. A volte ti può anche capitare di saltare per toglierti dai pasticci, ma in que-

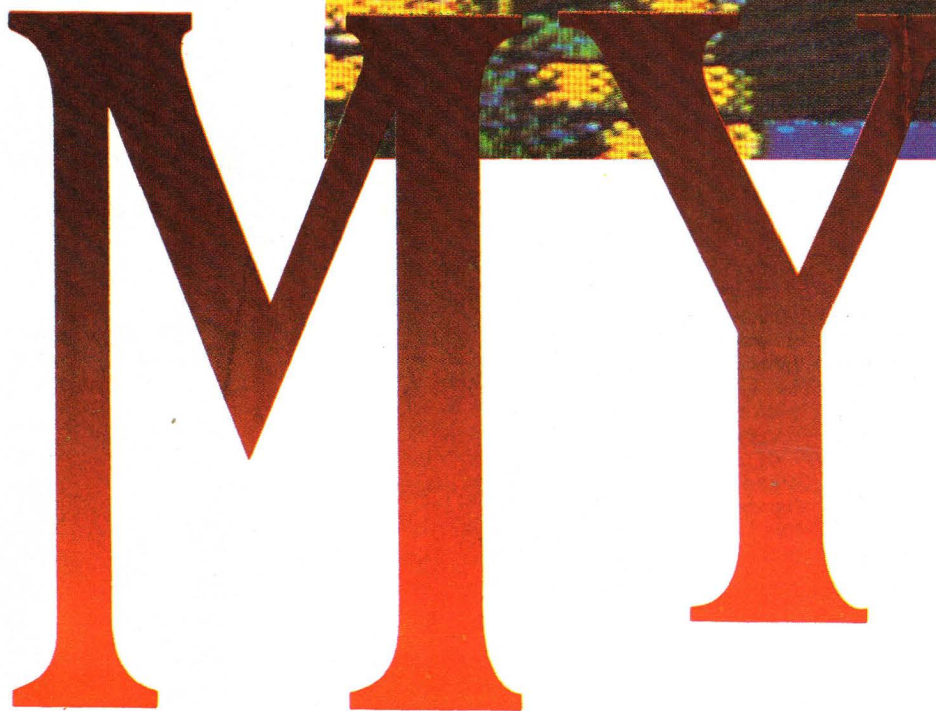
SHINOBI



sti casi rischi di fare fiasco, è difficile riuscire a fuggire. Più avanti nella battaglia ti ritroverai nel momento più difficile della tua vita. Personalmente non sono riuscito a cavarmela con gli orribili ninja nemici galleggianti. **Shinobi**, bisogna dirlo, non offre in fondo

niente di veramente nuovo per nessuno che abbia già nella sua raccolta più di due giochi di combattimento. Ma se sei un fanatico del coin-up o desideri qualcosa con colori brillanti e tanti punti, questo è il gioco che fa per te.

Myth è un racconto epico fantastico ambientato in luoghi vari e in cinque diverse epoche, e cioè: l'inferno, la Grecia nel 400 a.C., una lancia vichinga nel 700 d.C., l'Inghilterra medioevale nel 1000 d.C. e l'Egitto nel 2600 a.C. Myth è stato sviluppato per un periodo di 9 mesi, sulla base di un libro di 100 pagine che abbiamo visto per la prima volta nel gennaio dell'89. Si è evoluto in modo considerevole rispetto all'idea iniziale presente nel libro anche se la maggior parte degli elementi più importanti del gioco sono stati conservati. Per la maggioranza i cambiamenti sono stati apportati per tener il miglior conto quelle che erano le possibilità dello Spectrum e per aumentare la giocabilità del programma.



MY

GRAFICI E CODICE

Lo sviluppo del codice è in un assembler incrociato PD8 basato sul Pc. In tutto ci sono più di 700 fotogrammi di animazione sparsi nei quattro caricamenti ed essi sono stati sviluppati su un disegnatore di sprite custom, "Fluid". Tutti gli sprite più grossi sono stati disegnati con un package artistico. I file Fluid vengono fatti girare da un programma che comprime ogni fotogramma producendo una tabella di dimensioni, offset e indirizzo. Que-

sti dati vengono in seguito caricati nel Pc. Questa unica compressione ha permesso di far entrare in ogni caricamento un'immensa quantità di dettagli.

Gli sfondi sono stati prodotti con un altro programma "custom" che permette la costruzione di mappe partendo da vari blocchi che sono a loro volta composti da singoli caratteri. Anche qui gli schermi, prima di essere messi nel gioco, vengono compressi.

È stata data molta attenzione all'utilizzo dei

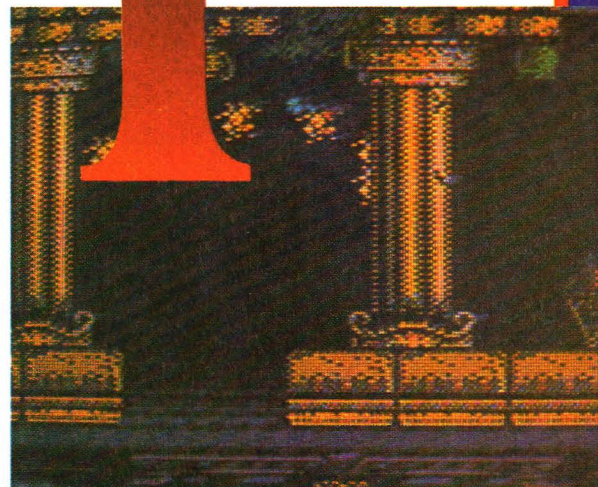


colori all'interno del gioco: la maggior parte dei giochi per lo Spectrum sono monocromatici oppure pieni di colori e con grossi contrasti fra di loro. Si è arrivati a un compromesso facendo in modo che gli sprite andassero dietro agli sfondi colorati. Sono stati usati in modo esteso molti colori pulsanti, lampeggianti e balenanti in modo che il gioco avesse un aspetto meno "tipico da Spectrum". La forza dei grafici del gioco sta nell'anima-

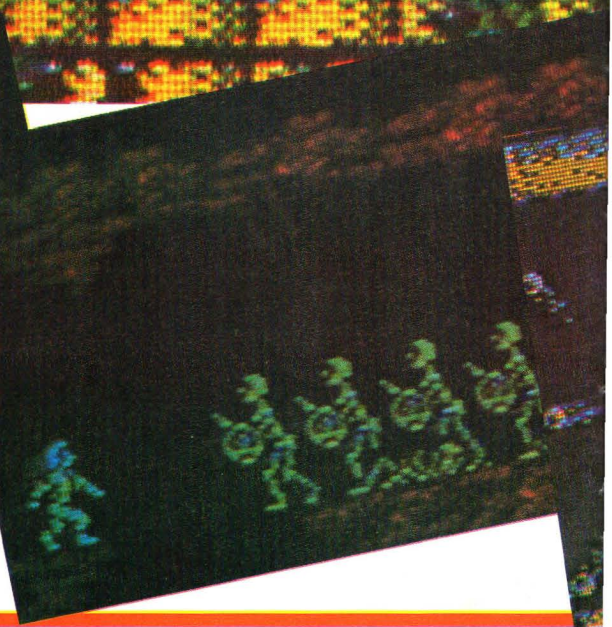
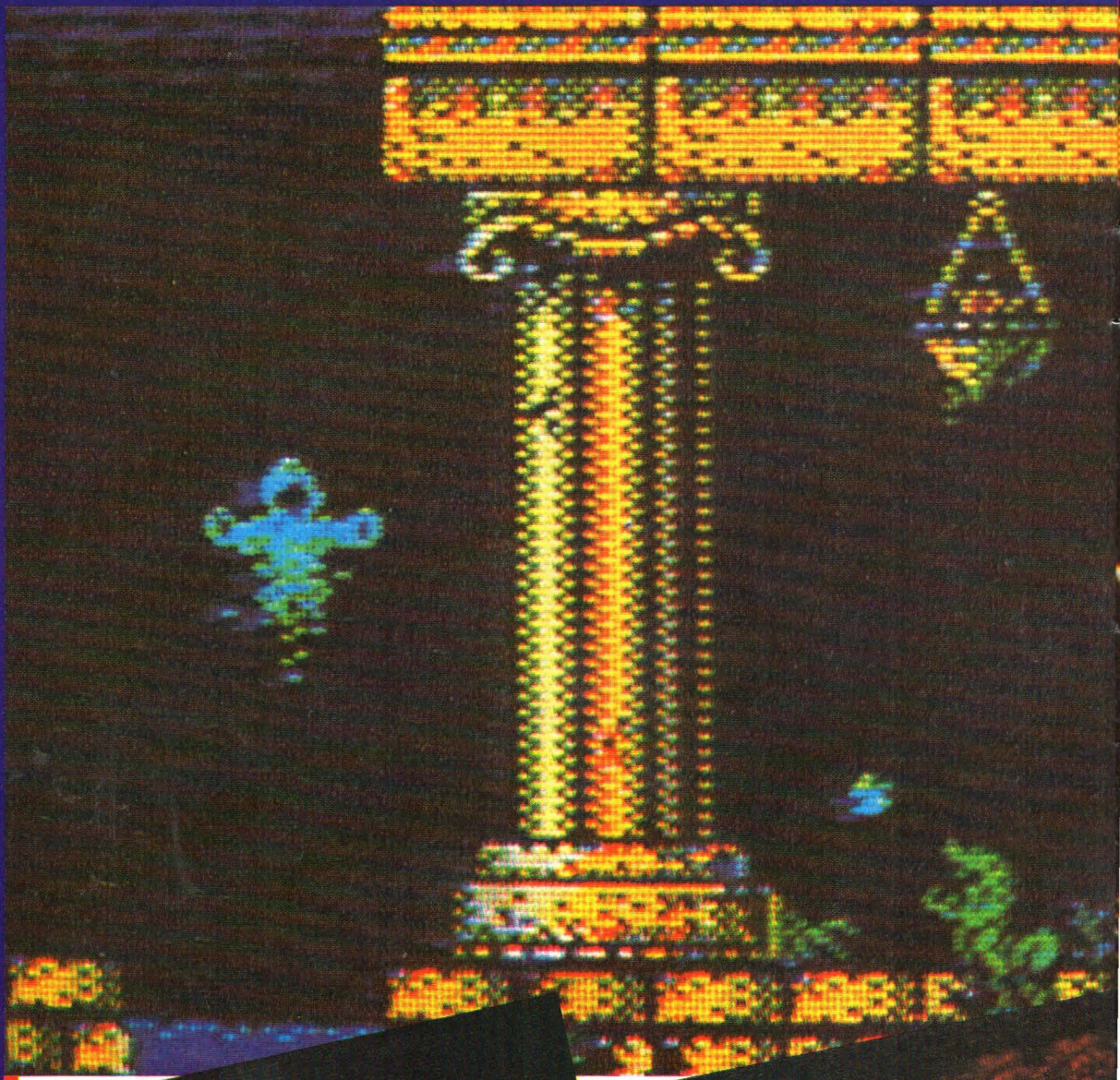
zione, nel colore e nell'efficacia degli sfondi. Sparsi lungo i vari caricamenti ci sono moltissimi tipi di alieni: scheletri, soldati romani, vichinghi, gnomi e maghi, oltre a molti alieni di maggiori dimensioni che, nella maggior parte, per essere distrutti richiedono l'uso di elementi di puzzle presenti nel gioco. La software house è molto soddisfatta della qualità dell'animazione che è riuscita a conservare per tutto il gioco, con i personaggi principali che corrono, saltano, ecc. senza sacrificare la giocabilità.

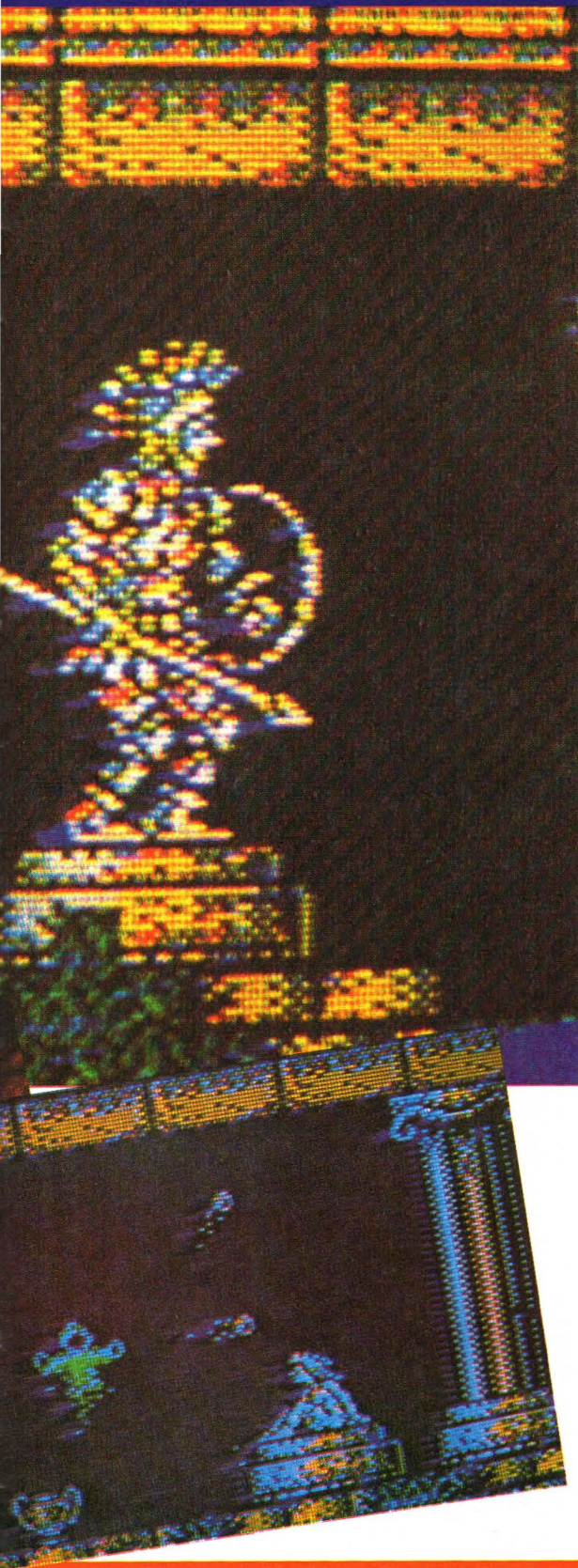
ANIMAZIONE/PROGRAMMAZIONE

Il gioco gira a 17 fotogrammi al secondo, anche se alcuni schermi sono più veloci. Questi primi schermi hanno un tempo di ritardo



in modo che il gioco possa girare tutto ad una velocità costante. Nel gioco possono muoversi contemporaneamente più di cento sprite costituiti da pallottole, alieni, oggetti che pos-





sono essere raccolti, bit di esplosioni, segmenti di sfondo animati, ecc. La velocità è mantenuta alta grazie ad un bit di programmazione che aggiorna e riempie lo schermo. Originariamente il gioco era stato pensato come uno scorrimento (come è peraltro ancora nella versione per il Commodore), ma se sullo Spectrum il gioco fosse stato a scorrimento, si sarebbe persa la maggior parte del colore. Dopo aver provato alcuni sfondi è stato deciso che sarebbe stato un sacrificio veramente troppo grosso. Oltre a ciò abbiamo proprio l'impressione che il gioco, nella sua forma finale, sia molto più giocabile.

Le routine degli sprite sono state sviluppate esclusivamente per questo gioco e possono controllare lo scontro, l'unione, il decompattamento e la colorazione degli sprite. Non sono state utilizzate maschere (sono uno spreco di memoria e di poca utilità in un gioco di stile "sfondo nero") per cui è stata ridotta la quantità di calcoli necessari per scrivere ognuna di esse.

ALTRE VERSIONI

Il gioco è stato sviluppato contemporaneamente alla versione per il Commodore, e anche se i problemi da risolvere sono sostanzialmente gli stessi, le due versioni offrono un gioco piuttosto diverso e danno impressioni diverse: ogni macchina ha caratteristiche diverse da sfruttare.

PROBLEMI PRINCIPALI

- 1) Caricamento del disco e della cassetta - che sofferenza!
- 2) Memoria: problemi costanti con la memoria, con un mare di idee che semplicemente non ci stavano sullo Spectrum. E molti fotogrammi di animazione sono rimasti ancor inutilizzati. La parte della programmazione che dà più sofferenza è quando ti accorgi tutto a un tratto che non hai più memoria disponibile.
- 3) Sono stati provati molti modi per far cambiare lo schermo all'inizio del gioco. Il gioco passava da uno schermo attraverso ad un altro in un terzo che muoveva una "finestra" su una grossa carta. La finestra non esegue uno spostamento delle dimensioni di una finestra, la zona colpita si sovrappone leggermente in modo che lo schermo cambi subito prima che il giocatore abbia raggiunto il margine dello schermo. Questo significa che puoi vedere su cosa stai camminando.

THE UNTO

La licenza di un film è una creatura divertente. Il fatto di voler catturare l'eccitazione della stravaganza di un film multimilionario per presentarlo sul computer non è certo un compito poco ambizioso. C'è chi è riuscito nel suo scopo, e chi ha fallito disastrosamente.

Untouchables della Ocean è un meraviglioso esempio di come bisogna portare avanti questo tipo di lavoro.

Chicago. 1930. Chicago sta soccombendo sotto le leggi del gangster Al Capone. Gli uomini di Capone stanno facendo i prepotenti

con la polizia e con altri. Ed in realtà egli ha introdotto i suoi agenti in alte posizioni di governo e nessuno è fuori dalla sua portata. Tutti possono essere "corrotti".

Il problema è così serio che da Washington è stato mandato a Chicago l'Agente del Ministero del Tesoro Eliot Ness con l'incarico di fare un po' di pulizia.

Visto che Capone per portare avanti i suoi lavori sporchi utilizza un esercito di tirapiedi e che il dipartimento di polizia è pieno di infiltrati, le probabilità di scoprire i responsabili di un omicidio, di una rapina o di una estor-



UCHABLES

sione sono veramente minime. Sembra che l'unica strada per ottenere un verdetto di condanna per Capone sia di mettere in luce le sue frodi fiscali.

Il gioco segue da vicino la trama del film e i programmatori della Ocean hanno riprodotto, in modo veramente magistrale, sei stadi di azione della pellicola.

Il magazzino

Dopo aver ricevuto una spiata a proposito di un traffico illegale in un magazzino di bevande alcoliche, devi fare un'irruzione e catturare il maggior numero possibile di uomini di

Capone. Lo schermo presenta la scena vista di lato — e così sarà in tutto il gioco — in turchese e nero. Tu devi correre e saltare fra pile di casse da imballaggio, seguendo la direzione indicata dalle frecce e arrestare i delinquenti.

L'animazione è semplicemente superba quando Eliot salta qua e là all'inseguimento dei cattivi.

Quando hai catturato abbastanza malviventi, ti ritroverai...

Sul ponte

Giustizia con il fucile. Hai preparato un'im-



boscata ad un pugno di gangster lungo il confine fra gli Stati Uniti e il Canada. Hai bisogno di costringerli alla resa. Ti metti così sdraiato sul ponte, con il fucile puntato verso la massa di camion e canne di fucili. Rotolando verso sinistra e verso destra puoi avere una migliore vista delle diverse zone del ponte. La parte inferiore dello schermo ti presenta, per tutta la durata della sezione, una rappresentazione ingrandita di quello che vedresti se guardassi sotto alla canna del tuo fucile. Questo, chiaramente ti aiuta a prendere la mira e ti fa vedere più da vicino gli oggetti che sono distanti.

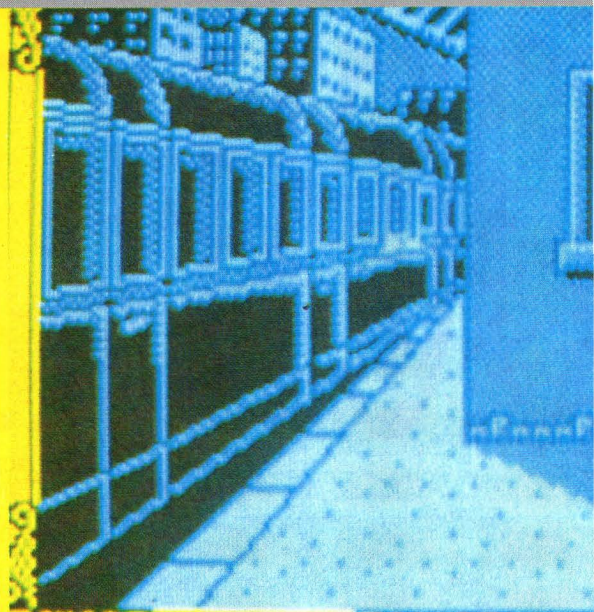
Purtroppo il puntamento del fucile mi è sembrato un po' complesso da realizzare. Le dimensioni dell'immagine all'interno del mirino non erano particolarmente chiare, anche perché i pixel interni sono decisamente grossi. Quando cerchi di sorvegliare la scena, prendere la mira e sparare con la necessaria rapidità, non ti rimane veramente il tempo per chiederti che cosa stai guardando. La parte rimanente di questo stadio è eccellente. Lo scorrimento è regolare e l'azione veloce e i cattivi appaiono in un favoloso splendore stile **Op Wolf**. Ogni volta che fai saltare per aria un sicario ti impadronisci di una cassetta di bevande alcoliche: prove fondamentali per dimostrare le accuse.

I vicoli

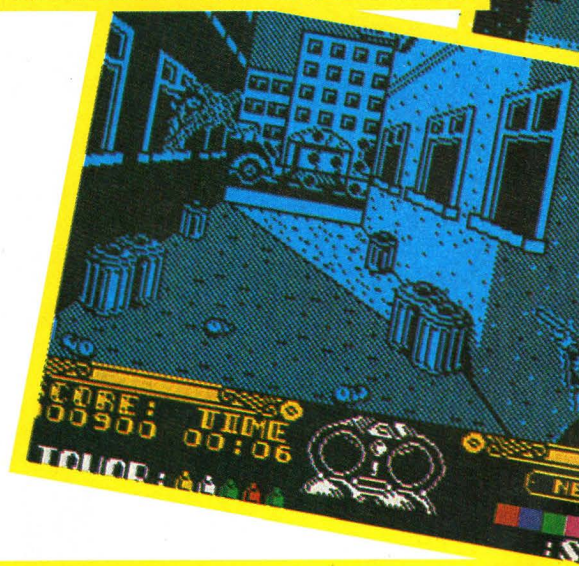
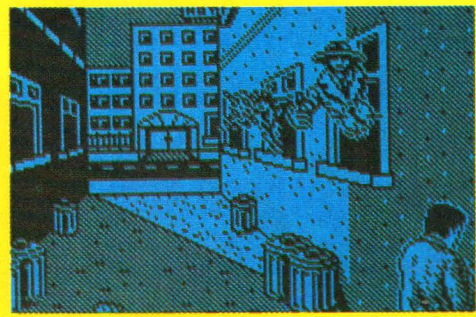
Se pensavi che l'avventura sul ponte sarebbe stata una vera difficoltà, in questa sezione ti sentirai veramente male. Nessi sta in piedi nella parte destra dello schermo, con il fucile in mano e protetto da una parete. Più avanti nello schermo si trova un vicolo oscuro e sinistro. Finestre chiuse, secchi della pattumiera, spazzatura. Di tanto in tanto alla sua estremità passa una macchina. È stato portato qui dalle tracce del contabile di Capone che ha ora in mano le prove per una sicura condanna.

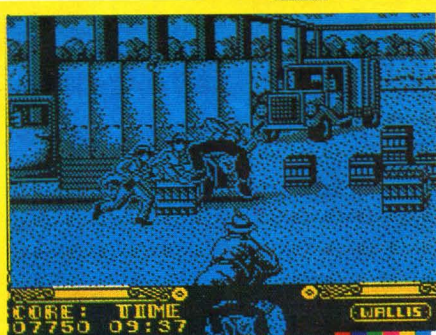
Devi farti strada fra i vicoli, verso la stazione ferroviaria. Ma purtroppo gli uomini di Capone hanno ricevuto una soffiata e si nascondono in tutti i vicoli: se tralasci di farne fuori uno, sarà lui a far fuori te.

Anche qui i grafici continuano ad essere impressionanti. Ness carica il suo fucile con un'altra cartuccia, gira nel vicolo e fa fuoco, poi torna di nuovo nella sua nicchia protetta. Quando sei riuscito a liberarti il passaggio nei vicoli, arriverai finalmente alla stazione, sentendo facilmente il clima del film.



SCORE: TIME





La stazione ferroviaria

Stai aspettando di prendere di sorpresa il contabile quando entra nella stazione una donna con una carrozzina che, per fortuna, lascia cadere il bambino con la sua carrozzina lungo la gigantesca scala ed esso minaccia di rovinare i tuoi piani per l'imboscata. Mentre i cattivi arrivano da tutte le parti, ti viene presentata una visione della scala dall'alto in basso. Devi riuscire a dare un colpo alla carrozzina e spolarla sul lato della scala, lontano dagli uomini di Capone. Ma nello stesso momento devi riuscire a freddare il maggior numero possibile di delinquenti. Forse mi sbaglio fino in fondo, ma l'idea mi fa pensare ad un nuovo concetto di gioco. Che sta anche bene insieme. Devi suddividere il tuo tempo in due e dedicarlo a colpire i criminali, mantenendo il bimbo in corsa e senza farti colpire.

L'ostaggio

Sei riuscito a far fuori tutti gli uomini di Capone tranne uno. L'ultimo uomo, rendendosi conto della situazione pericolosa nella quale si trova, prende in ostaggio il contabile. Stone deve tirare un colpo da maestro, uccidendo il gangster prima che prenda paura e faccia saltare il cervello del contabile per tutta la stazione.

Questa sezione assomiglia molto ad una galleria di tiro, con i bersagli in movimento ad una estremità ed una immagine in primo piano di Stone con l'arma in mano disegnata in modo eccellente.

Il tetto

Nell'ultima sezione Frank Nitty, il tirapiedi psicopatico che ha pedinato gli uomini di Ness per tutto il tempo, viene messo con le spalle al muro sul tetto del tribunale nel quale Capone sta affrontando il processo. Come nel film, il tuo compito consiste nel non permettere che Nitty abbandoni il tetto essendo ancora intero.

Un po' come nella scena del vicolo, un po' prima nel gioco, devi utilizzare al meglio le possibilità di copertura che ti vengono offerte sul tetto, tuffandoti dietro agli areatori, ecc.

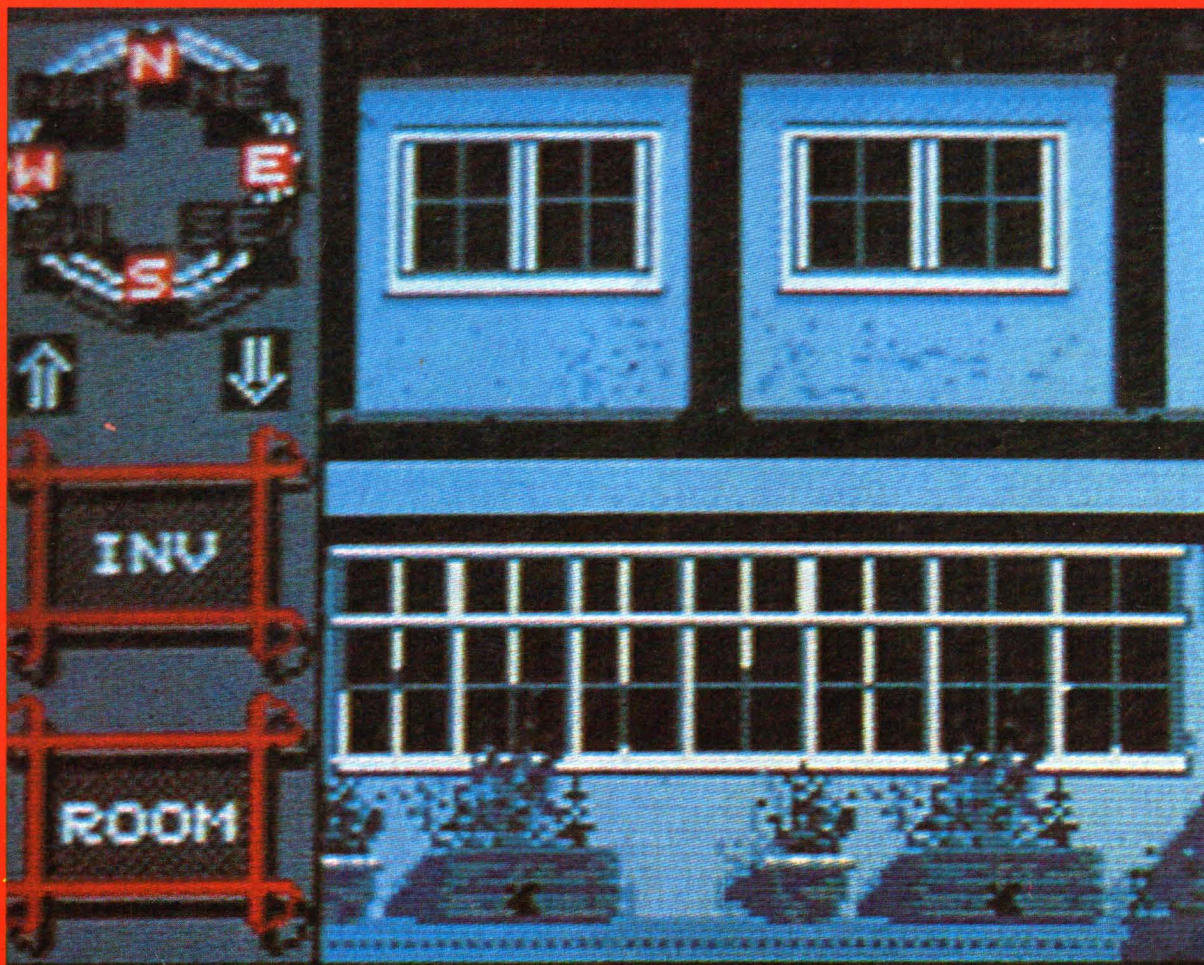
Untouchables è una conversione entusiasmante. Molto probabilmente è una delle licenze di film fino ad oggi concesse che avranno più successo ed è stata realizzata in modo molto preciso. Se questo è un livello standard che la Ocean può riuscire a mantenere, chi può sapere cosa ci offrirà l'anno prossimo?

PERSONAL NIGHTMARE

Una lettera di vostra madre vi fa accorrere al villaggio natale di Tynham Cross, ma una volta qui giunti apprendete che vostra madre è misteriosamente partita per raggiungere una sorella e vostro padre, il vicario, rifiuta con un pretesto di ospitarvi e vi manda ad alloggiare in una locanda. Ben presto giungete a capire che parecchi abitanti del villaggio si sono dedicati alla magia nera e celebrano strani riti. Obiettivo del gioco è salvare i candidati al sacrificio rituale e identificare i re-

sponsabili dei sanguinosi eventi che si susseguono.

Si gioca in tempo reale, quindi dovete stare molto attenti a ciò che capita attorno a voi. Comandi e messaggi sono testuali, ma la vicenda vera e propria è in grafica animata. La grafica e, per certi versi, gli effetti sonori, creano l'atmosfera, ma l'output testuale è piuttosto frettoloso e sommario. Gran parte dei comandi può essere impartita usando il mouse sulle apposite icone. Dato che la vicenda è in tempo reale, non c'è modo di ri-





percorrerla rapidamente per tornare a un punto-chiave che si era trascurato. Il gioco è ampio peccato che il passaggio da una scena all'altra richieda un tempo noio-

samente lungo. **Personal Nightmare** è pieno di nefandezze che fanno rabbrivire, tanto che gli autori stessi lo sconsigliano ai bambini.



**QUESTO MESE
IN EDICOLA**

IL NUOVO NUMERO DI

**CBM 64 HIT
PARADE**

30

GIOCHI

**FAST LOADING
"BITURBO"**

- 1 - GLI ANTENATI
- 2 - PONZIE
- 3 - ROCKMAN
- 4 - BUMP
- 5 - SPADA NERA
- 6 - SAVANA
- 7 - JUMPER
- 8 - PERLE
- 9 - LO GNOMO
- 10 - MATRASS
- 11 - IDOLO D'ORO
- 12 - POMPELMO
- 13 - FREDDY
- 14 - SUPER CANNON
- 15 - IL PRESTINAIO
- 16 - AFRICA NERA
- 17 - LE 7 PROVE
- 18 - ATTACCO UFO
- 19 - BORO
- 20 - I MISTERI DELLA GIUNGLA
- 21 - LAST CAVERNS
- 22 - NIGHT MISSION
- 23 - FORMULA 1
- 24 - GIROSCOPIO
- 25 - AIR FIGHTER
- 26 - ESPLORATORE
- 27 - GUN
- 28 - OMBRA NERA
- 29 - ESSE TEAM 2
- 30 - KUNG FU

VENDO COMPRO CERCO TROVO

LA DIREZIONE NON È RESPONSABILE
DEL CONTENUTO DEGLI ANNUNCI
PUBBLICATI COME SERVIZIO GRATUITO

In questa rubrica Special
Program intende ospitare tutte
quelle proposte di scambio,
acquisto e anche vendita di
programmi e computer. Dalla
quantità delle lettere che ci
manderete imposteremo la
rivista. Attendiamo proposte
anche dai possessori dei Texas
o di altre marche.

Indirizzate a Società SIFE srl,
- Vendo, compro, cerco, trovo -
via Ausonio, 26 - 20123 Milano

dischetti e un gioco a sorpresa ve lo regalo io. An-
uncio sempre valido.

Massimiliano Costa - Via S. Salvario 11 - 12050
Castellinaldo (CN) - Tel. 0173/213258.

● Eccezionale! Vendo Spectrum 48K nuovissimo,
tutto accessorio, compresi manuali di istru-
zione + 365 programmi giochi e dimostrativi +
2 joystick ultimi modelli + registratore a
L. 250.000. E' un regalo, affrettatevi.

Andrea Cecchi - Via Belfiore 3 - Pistoia - Tel.
21564.

● Vendo programmi per Spectrum 48K-128K a
2000 cad. fra cui Obliterator - SDI - Microprose
S. ecc. Ho anche programma che trasforma il
CBM 64 in Spectrum a L. 15.000.

● Giochi Lombardi - Via Dalla Chiesa, 5 - 50029
Tavarnuzze (FI) - Tel. 055/2033308.

→ Comprare cassette per Commodore 64 al
prezzo di L. 1.000: Micro Soccer, Bubble
Bubble, Campionato di calcio, Summer Games 1-3
e infine Pit Stop 1,2,3. Vendo cassette per Com-
modore CBM 16-64-128 giochi spaziali, sportivi
ecc. Prezzo L. 1.000.

Gilberto - Via Cupa Elia Coop. (La Nostra Casa)
5/0 n. 1 - Calvizano - Napoli - Tel. 7130113.

● Vendo giochi per C64 a L. 2.000 su cassetta
i seguenti giochi: Match, Peter Soccer, Five a Side,
Microcup, International Soccer, Campioni,
Catch, Trap2, Kung Fu 1, 2, 3, Rambo III, Ninja,
Commando, Double Dragon, Bruce Lee, Far
West, Calcio Rep., Calcio in diretta. Offerta spe-
ciale: 10 Games a tua scelta a L. 15.000. Scrivi per
lista gratuita.

Vigna Dino - Via S. Francesco d'Assisi, 36 -
74017 Mottola (Ta) - Tel. 099/6863070.

● Vendo i migliori giochi in commercio: Visitors,
Basket, Cuccaro, Kunf Fu Master, Football Ma-
nager, Rambo III, Dragons Lair, Nave Fantasma.
a Lire 1.000 ognuno.
Canfora Ugo - Via Soprantonio, 40 - Capri - Tel.
8379575.

● Vendo cassette per il Commodore 64 tra cui:
Microsoccer, Suicidio Assicurato, Super Cross,
Kung Fu Kid, Double Dragons II, Morte sul Filo,
Il Cavernicolo II, Italia 90, Last Ninja II, Amigo,
Xingtong, Heavy Hand, Il Pallone d'Oro, Batman,
Chomper I, II, III, All Star ed altri. Ognuno a lire

1.500 o anche tutti a lire 1.200.
Canfora Ugo - Via Soprantonio, 40 - 80073 Capri - Tel. 8379575.

● Vendo. Ehi ragazzi! La Star Soft vende bellissimi giochi a prezzi incredibili, giochi come: Indiana Jones, Mark III, Rastan, Barbarian II, ecc. Inoltre vende compilation. Si effettuano abbonamenti e scambi con giochi originali. Telefonate allo 0935/29699 o allo 0935/29064 o scrivete. Star Soft - Via Roma, 393/394 - 94100 Enna - Tel. 0935/29699.

● Vendo, come nuovo, computer ZX Spectrum 48K + alimentatore + copritastiera + interfaccia per joystick (2 opzioni: Kempston e programmabile) + joystick + parte di corso della Jaabon per avvio all'uso + manuali d'istruzioni (con cassette orig.) + circa 60 appassionanti giochi. Tutto a L. 350.000 tratt. Telefonare, grazie.
Francesco M. - Via del Casaleto, 161 - 00151 Roma - Tel. 06/5312229.

● Comprare i seguenti giochi su nastro per C64: Super Mario Bros, Operazione Wolf, Dragon Ninja, Double Dragon, Rambo 3, Commando, Batman, Barbarian 2, con un massimo di L. 2.000 l'uno. Telefonate dalle ore 13,30 in poi o scrivete al più presto. Annuncio sempre valido.
Massimiliano - Via Tuscolana 235 - 00181 Roma - Tel. 7829607.

● Vendo ZX Spectrum 48K nuovo, + interfaccia joystick, + interfaccia programmabile, 1000 programmi, + cavetti, + manuale in italiano, tutto a L. 250.000. Telefonare ore serali.
Luca Bellini - Via Sagunto, 22 - Roma - Tel. 262613.

● Vendo Commodore 64, drive, stampante, adattatore, telematico, circa 100 dischi con giochi ed utility, causa cambio computer.
Fabio Leone - Via Stampacchia, 6 - Taviano - Tel. 0833/912079.

● Comprare Hysteria.
Patrizio Moriconi - Via della Massimilla 26 - Roma 00166 - Tel. 6901978.

● Comprare Summer Games 1, Dragon's Lair, Mario Bros 1,2, Rambo, Wrestling, Calcio, Baseball, Shinobi, Bubble Bubble, Space Ace. Telefonare ore serali.

Sebastiano Costa - Via Marconi, 118 - Villa Carolina 25069 - Tel. 030/881973.

● Vendo giochi per CBM 64 giochi in disco: Operation Wolf, After Burner, Thunder Blade, Defender of the Crown, Strike Fleet, Power Drift, Gun Ship...

Baldo Claudio - Via Cartiera, 4 - Santa Giustina (BL) 32035 - Tel. 0437/88461.

● Comprare a prezzi ragionevoli dei veri e propri videogames su cassetta per C64. L'importante che siano belli e non difficili nei giochi (nuovi giochi). Grazie.

Franco Maione - Viale Resistenza - Coop. la Cicogna - Lotto n. Scala B Parco Diana - Secondigliano (NA).

● Cerco una cassetta in cui ci sia registrato il gioco della Box.

Emanuele Riccetti - Via Macerata 2 - Portorecanati - Tel. 9799770.

● A tutti i possessori di disk drive! Sono in grado di trasferire qualunque numero di War Games (1-28) su floppy disk. Ogni disco pieno vi costerà (spedizione inclusa) solo L. 10.000 (minimo 2 dischetti). Telefonare o scrivere a: Fittipaldi Michele - Via Tribunali, 257 - 80139 Napoli - Tel. 081/295313.

● Comprare e cerco Double Dragon, Dragon Ninja, Black Tiger, Bio Challenge, Hollywood Poker per MSX. Vendo molti giochi per MSX come: Swon, Footballer of the year, Spy Vs Spy, e Terramex. Prezzo da stabilire.

Tommaso Parenti - Via Ballo da Montelupo, 365 - Firenze 50142 - Tel. 754190.

● Scambio gentilmente i giochi: Shogun, Ghost'n Goblins, Bagdad, Haunted House, Baby I kill U, Herbert Dumpty pun, Master Kung Fu, Super Karaté, come: Knight Games, Visitors, Commando, Rambo I e II.

Carlo Pitzianti - Via Campania 22, Cagliari - Tel. 070/291000.

● Occasionalmente Vendo nuovissimi giochi (originali) per CBM 64. Alcuni titoli: Vigilante, Dragon Ninja, Guerrilla War, Newzeland Story, Defender of the Crown, Robocop, Double Dragon, Gauntlet II, Leade Board II, Commando e moltissimi altri.

● Comprare programma che permetta di caricare i programmi del Commodore 64 sullo Spectrum 48K. Pago qualsiasi cifra. Cerco inoltre programmi per Spectrum 48K su cassetta a buon prezzo. Telefonare ore pasti.

Riccardo Signore - Via Gora e Barbatole 148 - 51100 Pistoia - Tel. 0573/400619.

● Cerco e compro videogiochi per il C64: Mario Bros, Barbarian, Indiana Jones, Renegade, Out Run, Enduro Racer, Platoon, Last Ninja, Super Car, Samantha Fox, Strep Poker, Rocky IV, Ghostbuster. Cerco anche programma per trasformare il C64 in Spectrum 48K a prezzi ragionevoli. Telefonare pomeriggio dalle ore 16 alle 16,30.

Alessandro - Via Verga 15 - 20092 Cinisello B. (MI) - Tel. 6125107.

● Cerco il programma che permetta al mio CBM 64 di caricare i giochi dello Spectrum. Pago max L. 30.000, solo su cassetta.

Fagioli Fabio - Via Rotina 105 - 56021 Cascina (PI) - Tel. 780286.

● Vendo giochi per C64 come: Wonder Boy 1-2, Passing Shot, New Zealand Story, Forgotten World, Powerdrift, Rastan, Rick Dangerous, Ghostbuster 2, Batman, Pacmania, California games, Strider, Micro Soccer, Kick Off, E.H. Int. Soccer, Barbarian 1-2, Psygnos, Arkanoïd 1-2, Silk Worm, Navy Moves, Samuray, Bubble Bobble, Op. Wolf, Blasteroid, Grizor, Thunderbird's, Salamander, Fist 1-2, Pacland, Out Run, Turbo Outrun, Super Scramble Sim., Indiana Jones, Rambo 2, Rambo 3, Tome & Jerry, Jiana Sister, ecc. Massima serietà. I prezzi vanno da lire 1.000 a 2.500.

Flavio Scarpini - Via Vignale 21 - 26010 Cremona (CR) - Tel. 0373/273790.

● Comprare programma che permette di far caricare i giochi e i programmi del CBM 64 nello ZX Spectrum.

Michele Calamera - Via G. Borremans, 64/8 - 93100 Caltanissetta - Tel. 0934/51057.

● Vendo 7 bellissimi giochi di calcio per C-64 (cassetta) a L. 10.000: E.H. Int. Soccer, Super Star Soccer, Int. Soccer, Italy '90 Soccer, Kick Off, Microprose Soccer, Street Soccer. Inoltre vendo tantissimi giochi per C-64 a L. 1.000-2.000 e per Amiga-500, a L. 4.000 il dischetto. Vendo anche Geos 64 (disco) originale a L. 25.000! Programma che trasforma il 64 in Spectrum 48K a L. 15.000! Programma per sentire musica e voce a L. 10.000! Un gioco porno + 3 strip poker L. 8.000, quasi tutti i tipi di sport e tantissimi altri. Chiedete la lista. Chiedo e offro max serietà. Scrivete!

Barba Cosimo - Via Coppola 12 - 73014 Gallipoli (LE).

● Eccezionale! Vendo Spectrum 48K nuovissimo, tutto accessorio, compresi manuali di istruzioni + 365 programmi giochi e dimostrativi + 2 joystick ultimi modelli + registratore, a sole L. 250.000. E' un regalo, affrettatevi!

Andrea Cecchi - Via Belfiore 3 - Pistoia - Tel. 21564.

● Vendo n. 2-3 di Hit Parade per Spectrum con in tutto 60 giochi tra cui: Boxe Master, Bruce Lee, Kung Fu, Los Angeles 84 (Olimpiadi), Settebello, Super Box, Callange, Rally, Senza tregua, Olympics 1, Cavern Klyzer, Inferis a sole L. 5.000 e molti altri. Per informazioni scrivere a: Vito Valenti - C/da Rigaletta 5^a Trav. n. 7 - 91100 Trapani - Tel. 0923/531897.

● Vorrei registrati in una unica cassetta i seguenti giochi a lire 5.000: Rastan, Operation Wolf, Rambo 3, Brave Knight, per Spectrum. Per informazioni scrivere:

Vito Valenti - C/da Rigaletta 5^a Trav. n. 7 - 91100 Trapani - Tel. 0923/531897.

● Ragazzi, la Star Soft vende stupendi giochi a prezzi stupendi, sia singoli giochi come: Football Manager 2, Operation Wolf, Afterburner, Druid 2, molti strip poker, sia compilation e abbonamenti. Si effettuano scambi con giochi originali. Telefonate oppure scrivete:

Star Soft - Via Roma 393-394 - 94100 Enna - Tel. 0935/29699 o allo 0935/21064.

● Grandioso! Hai un pc compatibile ma il software è troppo caro? Finalmente hai trovato l'articolo giusto. Infatti vendo a sole lire 40.000 una raccolta di 10 splendidi giochi tra i quali: Vette, Arkanoïd, Strip Black Jack, Simulatori di volo, i

Tutti a L. 5.000. Telefonare ore 16.00-21.00.
Elitropi Paolo - Via Mosè Bianchi, 12 - Cernusco
s/N 20063 - Tel. 02/9249836.

● Cerco giochi, programmi, utility di ogni genere, spedire la vostra lista. Possiedo programmi di lotto molto validi, possibilmente su disco.
Ania Boris - Via Mazzini, 8 - Cusano Mil. (MI) - Tel. 02/6194372.

● Comprò giochi C64 su cassetta come: Barbarian II, Dragon's Lair II, Double Dragon, Last Ninja e altri. Max L. 5.000. Scambio con altri.
Patrone Ivan - Via Venezia, 5/12 - Savona 17100 - Tel. 019-35361.

● A.A.A. Vendo per C64 su nastro super offerta 30 games a sole L. 20.000. Scrivi per lista gratuita ultime novità. Scambio solo con novità.
Cerco: Run, Super Hang-On, Robocop, Platoon, Renegade, Indiana Jones Temple.
Sterkele - Casella Postale, 52 - 36013 Piovene R. (VI).

● Vendo Commodore 64, registratore, 2 joystick, manuale istruzioni (inglese), perfetto, come nuovo, giochi tra cui: Operation Wolf, Dragon Ninja, Out Run e altri. L. 450.000 tratt. (zona Genova).
Faravelli Alessandro - C.so Magenta 33/1 - Genova - Tel. 292991.

● Vendo Commodore 128, seminuovo completo di 1 joystick, 450 giochi, registratore e penna ottica al fantastico prezzo di L. 450.000 tutto compreso. Telefonare o scrivere.
Franco Ramonda - C.so Santarosa, 22 - Cuneo (CN) - Tel. 0171/60372.

● Comprò cassetta contenente giochi: Nebulus, Bubble Bobble, Sky, Wimbledon, Mondiale, Irantr per CBM a L. 5.000.
Augusto - Via Roma 59 - Pavona (Roma) - Tel. 9315636.

● Vendo CBM 64 in ottimo stato con garanzia, 1 joystick, con auto fire, registratore, alimentatore e tastiera. In più vendo 7 giochi in regalo. Telefonare ore pasti.

Cameta Raffaele - Via A. Bertazzoni - Potenza - Tel. 0971/29422.

● Comprò il gioco di Tag Team Wrestling. Comprandolo fino a L. 10.000 oppure scambiandolo con giochi molto belli.

Luigi Natale - Via Riviera Casilina, 53 - Capua - Tel. 0823/961331.

● Vendo dischi pieni di programmi a sole L. 5.000 cad. Invio lista programmi. Ordine minimo L. 20.000. Telefonare ore pasti. Sono in grado di trasferire su disco qualunque numero di War-games per sole L. 15.000 a dischetto, tutto compreso.

Fittipaldi Michele - Via Tribunali 257 - 80139 Napoli - Tel. 081/295313.

● Svendo per Commodore 64 fantastiche compilations su supporto cassetta. Ogni cassetta contiene 40 giochi (C.90). Ogni cassetta L. 5.000.
Di Nardo Jonathan - Via Piano Fara, 25 - Rosciano (PE) - Tel. 085/850218.

● Cerchiamo soci per il "Donald Soft Group": ad ogni nuovo iscritto saranno dati 4 videogiochi in regalo e saranno informati su tutte le offerte del club.

Paolo Parisella - Via Stazione I.A.C.P. - Scala B/1 - 20457 Fondi (LT) - Tel. 0771/504290.

● Cerco adventures "Viking" prezzo trattabile. Scambio giochi con adventures in italiano.
Andrea Fedeli - Via Montetini, 13 - 52100 Arezzo - Tel. 0575/26522.

● Vendo cassette contenenti: 1 utility, 1 adventure, 1 simulazione, 1 gioco di riflessione, 5 giochi d'azione a L. 4.000. Vendo cassette di giochi d'azione a stock di 10 (L. 3000), 20 (L. 5000), 30 (L. 7000). Listino gratuito.

Mori R. e Fedeli A. - Via Montetini, 13 - 20100 Arezzo - Tel. 0575/354269.

● Cerco il programma che trasforma lo Spectrum 48K in un CBM 64. Lo comprò a un massimo di L. 5.000. (Zona Milano possibilmente).
Fabrizio Belgiovine - L.go Gelsomini, 3 - Milano - Tel. 02/4156715.

● Comprò War Games n. 17 oppure Ah-64A Apache. Comprò inoltre tutti i simulatori di guida, qualsiasi prezzo.

Piila Marcello - V. Amsicora 37 - Orani (NU) - Tel. 0784/74147.

● Scambio games per 64 solo su nastro. Cerco: Roger Rabbit, Indiana Jones, Out Run, Super Hang-On, Platoon, Fir Fox, Dragon's Lair, Impossible Mission II. Mandami la tua lista, manderò la mia. Cerco disperatamente Disk-drive per il mio Fido 64, non importa anche se vecchiotto, ma funzionante e a buon prezzo. Tratto preferibilmente nell'ambito della regione Veneto, per motivi di vicinanza e di ritiro personale da parte mia, no spedizione per posta. Scrivimi subito, non farmi aspettare.

Sterkele - Casella Postale 52 - 36013 Piovene R. (Vicenza).

● Comprò per L. 2.500 Super Soccer, Super Buggy, International Soccer. Tutto per Commodore 64.

Riccardo - Via dello Stadio 64 - Sagrofano (Roma) - Tel. 06/ 9086317.

● Vendo giochi per CBM 64. Tra cui: Popeye, Calcio, Supergame, Elliot, Golf, The rider, Coppa Davis, ecc. Vendo questi e tanti a L. 800 ed ogni 10 due in omaggio. Telefonate.
Botrugno Alessandro - Via Taranto, 27 - Cutrofiano (LE) - Tel. 0836/665828.

● Vendo per CBM 64 ultime novità Software. Scrivere per ulteriori informazioni. Max serietà e una gradita sorpresa. Annuncio sempre valido e senza impegno.

Monaco Massimiliano - Via Don E. Cattaneo, 2 - 20052 Legnano (MI).

● Vendo giochi per C64 L. 2.000 cad. come: Operation Wolf, il programma per allineare testina, ecc. Telefonate il lunedì dalle 9 alle 12.
Bonfiglio Alessandro - Via Sarzana, 38 - Marsala (TP) - Tel. 0923/851227.

● Cerco videogame del calcio con tutte le regole vere per CBM 64. Potete perfavore riscriver-

**Tagliando da compilare e spedire in busta alla redazione
di SPECIAL PROGRAM
presso SIPE s.r.l., Via Ausonio 26, 20123 Milano**

VENDO

(cancellare i settori che non interessano)

COMPRO

CERCO

TROVO

SPECIAL PROGRAM N. 63

SCRIVERE IN STAMPATELLO

NOME _____ INDIRIZZO _____

CAP _____ CITTA' _____ TEL. _____ ETA' _____

mi per dirmi il prezzo e poi io invierò i soldi. Così poi mi manderete la cassetta.

Langerano Antonio - Via Pavia 119 - Vellezzo Bellini (PV) - Tel. 0382/926316.

● Cerco Street Fighter, Double Dragon, Forgotten World, R-Type Denaris, Grand Monster Slam, Silk Worm, Microprose Soccer, tutti su cassetta per CBM 64 a max. 3000 cad. uno e offro Speedball, Rockstar, Atemy, Red Heat, The Muncer, Navy Movies, After Burner.

Bortolozzi Alberto - Via Casarsa, 108 - Orgenico Superiore (PN) - Tel. 0434/97208.

● Alt! Shadonfire Soft propone solo le ultimissime novità su nastro per C64 a supergrafica. Qualsiasi tipo di simulatore aereo, sportivo, automobilistico, utility e tanti altri. Richiedi subito super lista con oltre 1000 titoli. Scrivi se interessato (ai primi regalo supporto magnetico e spese postali).

Shadowfire Soft - Casella postale 52 - 36013 Piovene R. (VI).

● Vendo giochi per C64 su nastro: Batman, Bankon Knight, War Games, Death Ride, Boxer Chinese, Rolling Thunder, Cobra, Shao Lin's Road, Paperboy, Break Street, Last Ninja, Football Manager, Bomb Jack II, Simulator, Pitstop II, The Games, World Games, ecc. Telefonatemi per lista.

Notarachille Giovanni - Via Estramurale, 21/E - Terlizzi (BA) 70038 - Tel. 080/8817540.

● Hey ragazzi. Tutti i migliori giochi che desiderate sono vostri. Italia 90, Over the top, Terrible House, Football Manager, Robocop e mille altri direttamente dagli Usa. Vendo anche il magico programma per Spectrum - Commodore, prezzi stracciati.

Guido Federico - Via G. Marconi 34 - Romano (TO) 10090 - Tel. 0125/711123.

● Attenzione! La "Computer M.T." vende fantastici giochi su disco e cassetta a prezzi convenienti di ogni genere, nuovi e vecchi. Arrivi settimanali, contattateci per maggiori informazioni.

Francesco Tomei - Via Pascoli, 9 - 70014 Conversano (BA) - Tel. 080/9954730.

● Comprò per L. 1.500 cad. Bubble Bobble, Double Dragons, Tecno Calcio, Moto Mondiale. Il più presto possibile.

Amendola - Rue des Parcs, 31 - Svizzera 2000 Neuchâtel - Tel. 038/255564.

● Vendo e scambio cassette a sole L. 500, con sconto, tra le quali: Il Paladino, The Sheriff, Asso dell'Era Moderna, Impero, Sirena Demente, Formula Indi e tanti altri.

Emanuele Veluti - Divina Provvidenza 26 - Roma - Tel. 6211566.

● Cerco programma che trasformi C64 in Spectrum 48K. Pago massimo L. 8000, scrivere o telefonare dopo le ore 18.00.

Taromelli Christian - Via Giovanni XXIII, 6 - Bagnate Sotto (BG) - Tel. 993643.

● Vendo Compilation Psygnosis, Aquaventura, Arena, Baal, Ballistix, Barbarian, Capitan Fizz, Chrono Quest, Menace, Obliterator, Terrorpods, al prezzo di 50.000 lire (compresi i 12 dischetti). Giuseppe Malaspina - Via Matteotti - Formia (LT) - Tel. 0771/24618.

● Vendo i più famosi giochi da bar contenuti su cassette tipo: Special Playgames, Special Program, Simulator, ecc. solo a L. 5.000, gioco che volete voi + tutti gli altri contenuti nella cassetta a sole L. 5000. Eccezionale.

Pedrali Luca - Via Robecchi 37 - Gravelona Lomellina - Tel. 0381/95329.

● Vendo tantissimi giochi per CBM 64 tra cui: Platoon, Combact School, Morpheus, Impossible Mission II, Dragon Ninja, Microprose Soccer, Operation Wolf e tantissime altre novità.

Pirò Stefano - Via Firenze 11 - Bareggio (MI) - Tel. 02/9014562.

● Vendo giochi su cassetta per CBM 64: Passing Shot, Operation Wolf, Arkanoid, Rampage, Buggy Boy, Rambo III, Microprose Soccer, Stars Wars, Paper Boy, Pac Land. Nuovi arrivi (F.1 Manager/Batman II).

Medori Mirko - Via Elpidiense 86 - P.S. Elpidio (A.P.) 63018 - Tel. 0734/992335.

● Vendo War Game n. 21-22-25, Simulatori di volo n. 4-5-6-7, Super Floppy 64 n. 10-11 anno 3° n. 1-9, anno 4°.

Massimo Scorsone - Via R. Romana 1A - Como - Tel. 031/502060.

Tutti a L. 5.000. Telefonare ore 16.00-21.00.
Elitropi Paolo - Via Mosé Bianchi, 12 - Cernusco
s/N 20063 - Tel. 02/9249936.

● Cerco giochi, programmi, utility di ogni genere, spedire la vostra lista. Posseido programmi di lotto molto validi, possibilmente su disco.
Ania Boris - Via Mazzini, 8 - Cusano Mil. (MI) -
Tel. 02/6194372.

● Compro giochi C64 su cassetta come: Barbarian II, Dragon's Lair I-II, Double Dragon, Last Ninja e altri. Max L. 5.000. Scambio con altri.
Patrone Ivan - Via Venezia, 5/12 - Savona 17100 -
Tel. 019-35361.

● A.A.A. Vendo per C64 su nastro super offerta 30 games a sole L. 20.000. Scrivi per lista gratuita ultime novità. Scambio solo con novità.
Cerca: Run, Super Hang-On, Robocop, Platoon, Renegade, Indiana Jones Temple.
Sterkele - Casella Postale, 52 - 36013 Piovone R. (VI).

● Vendo Commodore 64, registratore, 2 joystick, manuale istruzioni (inglese), perfetto, come nuovo, giochi tra cui: Operation Wolf, Dragon Ninja, Out Run e altri. L. 450.000 tratt. (zona Genova).

Faravelli Alessandro - C.so Magenta 33/1 - Genova - Tel. 292991.

● Vendo Commodore 128, seminuovo completo di 1 joystick, 450 giochi, registratore e penna ottica al fantastico prezzo di L. 450.000 tutto compreso. Telefonare o scrivere.

Franco Ramonda - C.so Santarosa, 22 - Cuneo (CN) - Tel. 0171/60372.

● Compro cassetta contenente giochi: Nebulus, Bubble Bobble, Sky, Wimbledon, Mondiale, Istantor per CBM a L. 5.000.

Augusto - Via Roma 59 - Pavona (Roma) - Tel. 9315636.

● Vendo CBM 64 in ottimo stato con garanzia, 1 joystick, con auto fire, registratore, alimentatore e tastiera. In più vendo 7 giochi in regalo. Telefonare ore pasti.

Cameta Raffaele - Via A. Bertazzoni - Potenza - Tel. 0971/29422.

● Compro il gioco di Tag Team Wrestling. Comprandolo fino a L. 10.000 oppure scambiandolo con giochi molto belli.

Luigi Natale - Via Riviera Casilina, 53 - Capua - Tel. 0823/961331.

● Vendo dischi pieni di programmi a sole L. 5.000 cad. Invio lista programmi. Ordine minimo L. 20.000. Telefonare ore pasti. Sono in grado di trasferire su disco qualunque numero di Wargames per sole L. 15.000 a dischetto, tutto compreso.

Fittipaldi Michele - Via Tribunali 257 - 80139 Napoli - Tel. 081/295313.

● Svendo per Commodore 64 fantastiche compilations su supporto cassetta. Ogni cassetta contiene 40 giochi (C.90). Ogni cassetta L. 5.000. Di Nardo Jonathan - Via Piano Fara, 25 - Rosciano (PE) - Tel. 085/850218.

● Cerchiamo soci per il "Donald Soft Group": ad ogni nuovo iscritto saranno dati 4 videogiochi in regalo e saranno informati su tutte le offerte del club.

Paolo Parisella - Via Stazione I.A.C.P. - Scala B/1 - 20457 Fondi (LT) - Tel. 0771/504290.

● Cerco adventures "Viking" prezzo trattabile. Scambio giochi con adventures in italiano.
Andrea Fedeli - Via Montetini, 13 - 52100 Arezzo - Tel. 0575/26522.

● Vendo cassette contenenti: 1 utility, 1 adventure, 1 simulazione, 1 gioco di riflessione, 5 giochi d'azione a L. 4.000. Vendo cassette di giochi d'azione a stock di 10 (L. 3000), 20 (L. 5000), 30 (L. 7000). Listino gratuito.

Mori R. e Fedeli A. - Via Montetini, 13 - 20100 Arezzo - Tel. 0575/354269.

● Cerco il programma che trasforma lo Spectrum 48K in un CBM 64. Lo compro a un massimo di L. 5.000. (Zona Milano possibilmente).
Fabrizio Belgiovine - L.go Gelsomini, 3 - Milano - Tel. 02/4156715.

INDICATO
IL TRATTEGGIO
SEGUENDO
E PIEGA
IN NERO
SEGNATO
IL BORDO
LUNGO
RITAGLIA

Tagliando da compilare e spedire in busta
di SPECIAL PROGRAM
presso SIPE s.r.l., Via Ausonio 26, 201

VENDO

(cancellare i settori che non interessano)

COMPRO

CERCO

TROVO

SPECIAL PR

SCRIVERE IN

NOME _____ INDIRIZZO _____

CAP _____ CITTA' _____ TEL. _____

PERSONALIZZA
LA CASSETTA
SCRIVENDO
IL TUO NOME